COMANDO

TECNICAS DE COMBATE Y SUPERVIVENCIA

8

Biblioteca Binaburo

350 PTAS.

PLANETA-AGOSTINI

Tácticas de combate

GUERRA EN EL CHAPARRAL N.° 3

SIGUIENDO EL RASTRO EN EL CHAPARRAL

El soldado Reed, en vanguardia de la patrulla, marchaba junto a una senda que discurría por un chaparral muy denso cuando llegó hasta él el jefe de la sección. Reed le cerró el paso con la vara que siempre llevaba en la mano y señaló: "Son cuatro. Las huellas parecen de ayer a primera hora, pues han sido pisadas por animales varias veces. Tres llevan botas de suela plana y el otro, sandalias. No es la primera vez que veo estas huellas. Son de parte de ese grupo que escapó a la Sección B hace dos semanas."

"Muy bien, ¿a qué esperamos?", dijo el joven teniente, que echó a andar por la senda.

Reed soltó una carcajada.

"¿Qué le hace tanta gracia?", preguntó el oficial.

"Pues que va usted en la dirección equivocada. Esos bastardos llevan las botas atadas al revés."

Las Fuerzas Armadas sudafricanas utilizan el reconocimiento y la observación aérea para obtener información acerca del movimiento de bandas guerrilleras, pero a veces deben recurrir al rastreo.

No se nace siendo un buen rastreador. Esta sección, que está basada en el Manual de Operaciones Antiguerrilla de las FAS sudafricanas, explica cómo encontrar huellas e indicios, la manera de interpretarlos y cómo seguirlos.

Sentido común y observación

La operación comienza generalmente con dos rastreadores marchando a izquierda y derecha de una línea de referencia establecida, para después describir un amplio círculo alrededor del área. Cuando encuentran una huella, ante todo impiden que nadie se acerque a la misma, pues por un descuido podría perderse mucha información valiosa.

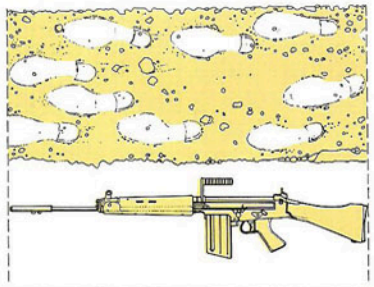
Los rastreadores procuran estimar el número de guerrilleros, cuanto tiempo hace que han pasado por allí y la dirección que llevan. Todos estos detalles son comunicados al alto mando central, de manera que, sumados a informaciones procedentes de otras fuentes, puedan ayudar a formar una imagen más completa de la situación.

Las cinco claves de la persecución

1. No moverse demasiado aprisa para no descuidar ninguna huella.
2. Aprender a utilizar el olfato tanto como la vista y el oído.
3. No limitarse a observar las huellas: es preciso interpretarlas.
4. Conocer al enemigo: es preciso estudiar sus procedimientos.
5. Persistencia: si se pierde el rastro, hay que encontrarlo de nuevo.

El seguimiento exige una enorme concentración y buena vista para el detalle. Has de ser capaz de caminar por el monte bajo durante días, con muy poco equipo y moviéndote tan deprisa como te sea posible para poder sorprender a la guerrilla.

CONTANDO GUERRILLEROS



Se puede calcular el número de personas del grupo que se sigue marcando un rectángulo de terreno sobre las huellas, con el largo del fusil y unos 45 cm de ancho. Cuenta el número de huellas que entre por completo dentro.

* Si el número es cuatro o menos, ése es el de guerrilleros.

* Si son cinco o seis, añade dos e informa de siete u ocho.

Este margen de seguridad parece que funciona en la mayoría de los casos.

SIGUIENDO EL RASTRO

La mejor unidad para seguimiento es el grupo de cuatro hombres que trabajan en equipo. Por turnos, se ocupan del seguimiento y de los flancos, utilizando señales manuales para comunicarse entre sí en caso de que los guerrilleros se encuentren cerca. Si eres capaz de sacar algún patrón de conducta en el movimiento del enemigo, podrás predecir hacia dónde se dirige y tender una emboscada.

El hombre que descubre la huella pasa a ocupar la vanguardia del grupo, posición en la que continuará hasta que pierda la pista. En ese caso, se vuelve al patrón de patrulla descrito antes hasta que se restablezca el contacto, momento en que un nuevo rastreador guiará al resto del grupo.

Los rastreadores suelen operar por parejas, aunque en silencio. La suya es una labor muy vulnerable y que puede ser objeto de emboscadas. No se les permite hablar ni fumar, y deben hacer el mínimo ruido posible.

Las evidencias que buscan los rastreadores –las más importantes son las pisadas y la vegetación rota o aplastada– les indicarán la dirección que llevan los guerrilleros, su número, cuánto hace que han pasado, si van cargados o ligeros de equipo, su velocidad de marcha, sus edades (o por lo menos su tamaño), su sexo y, quizá, también algo sobre su moral.

Pisadas

Las huellas de pisadas son la principal fuente de información. No puede asumirse que los perseguidos anden en la direc-

IDENTIFICANDO PISADAS

Una pisada de suela gastada no muestra estrías y la huella del tacón es más profunda. Eso puede indicar que el guerrillero está lejos de su base.

Las estrías te ayudarán a determinar el tipo de calzado que lleva el guerrillero. Las señales en las suelas pueden identificar a un individuo concreto.

Estas señales corresponden a un pie descalzo. Si aparecen mezcladas con las de los guerrilleros, puede que estos cuenten con ayuda indígena.

ANTIGÜEDAD

Las pisadas recientes en terreno blando muestran detalles bien definidos con escasos residuos en el interior.

A medida que se seca el terreno, cae más tierra y residuos en el interior. Si el borde es seco y áspero la pisada tiene una hora como mínimo.

Una llovizna ablandará los bordes de la pisada. Trata de recordar el tiempo que hizo cada día.

VELOCIDAD

Si las pisadas son profundas y muy separadas, el enemigo se mueve deprisa. Huellas muy distancias y hondas indican que corre.

PISADAS FEMENINAS

Las mujeres dejan pisadas más pequeñas y más próximas entre sí, con frecuencia ligeramente vueltas hacia adentro.

CAMINANDO DE ESPALDAS

Si las pisadas tienen el tacón profundo y la planta algo irregular, el enemigo camina de espaldas para confundirte. Los residuos de la pisada se diseminan en la dirección del movimiento.

Interpretación de la pista
Las huellas te permitirán determinar la dirección y velocidad, cuántos son y si alguno transporta equipo pesado. También el sexo de los guerrilleros y si sospechan que les siguen.

Camuflaje
Si los guerrilleros sospechan que pueden ser seguidos intentarán disimular sus huellas. Las técnicas normales son caminar de espaldas, borrar las huellas o desplazarse sobre terreno pedregoso.

Pistas de sangre
Un guerrillero herido puede dejar un rastro de manchas de sangre. El tipo de mancha puede indicar el de herida: si son rosadas y espumosas, el guerrillero fue alcanzado en los pulmones y si la sangre huele muy fuerte, probablemente esté herido en la zona abdominal.

Sonidos y olores
Intenta conservar el viento de cara. Si sopla en la dirección de la pista que sigues, los ruidos y olores viajarán hacia ti, pero si la dirección es la opuesta, serán los tuyos los que vayan hacia el enemigo.

Basura
Vigila los restos de goma de mascar, colillas, heces humanas, etc. Un grupo mal entrenado dejará tras de sí toda suerte de basuras. Los efectos del tiempo pueden indicarte cuándo las arrojaron: las latas se oxidan, la lluvia hace pulpa del papel y el viento distancia los objetos.

Es casi imposible moverse a través del matorral africano sin dejar rastros. Anota las diferentes huellas que encuentres: pueden ayudarte a identificar a quienes sigues.

ción de sus huellas, pues puede que se hayan atado las botas al revés o que, sencillamente, anden hacia atrás. La dirección de la marcha puede comprobarse mediante la profundidad de la impronta: la parte más honda indica hacia dónde se dirige el perseguido. Esa misma profundidad, así como la longitud de su zancada, permitirá saber si los guerrilleros van muy cargados: de ser así, la distancia entre huellas es más corta.

La diferencia de profundidades entre la punta y el tacón puede dar una idea sobre la velocidad de marcha: cuando se corre, por ejemplo, se deja una pisada muy honda en su parte delantera y muy superficial o nula en la del tacón.

La determinación de la "antigüedad" de una pisada depende mucho de las condiciones meteorológicas e incluso de la hora del día. Las huellas en el barro en cuyo interior no haya restos de agua son muy recientes. Si ha llovido hace poco rato y dentro de la huella hay agua, es evidente que ha sido hecha antes de que lloviese.

Cuando se sigue una senda que es transitada habitualmente por animales, hay que fijarse en si éstos han pisado encima de las huellas humanas. Muchos animales se desplazan siempre por una misma ruta, por lo general entre su guarida diurna y el abrevadero o territorio de caza nocturno. Si hay huellas de una misma clase de animales en ambas direcciones sobre las improntas humanas, éstas tienen por lo menos más de una noche.

Vegetación aplastada

Es muy difícil moverse a través del chaparral africano sin dejar rastro. Hierbas, juncos u otros vegetales rotos o aplastados pueden revelar no sólo en la dirección en que se mueve el enemigo, sino cuánto hace que ha pasado. La hierba aplastada o arrancada permanece verde al principio, pero se torna marrón al cabo de un día. La vegetación más resistente puede tardar más tiempo en cambiar de color. Además, debe recordarse que el sol acelera el proceso y la sombra lo retrasa. La lluvia afecta también el tiempo de secado de las plantas muertas.

Cuidado con las emboscadas

Si sin razón aparente (por ejemplo, un cambio en la naturaleza del terreno) un rastro bien definido se hace más difícil de seguir puede ser que el enemigo esté tomando precauciones o se disponga a detenerse, quizá para acampar o para tender una emboscada a los perseguidores.

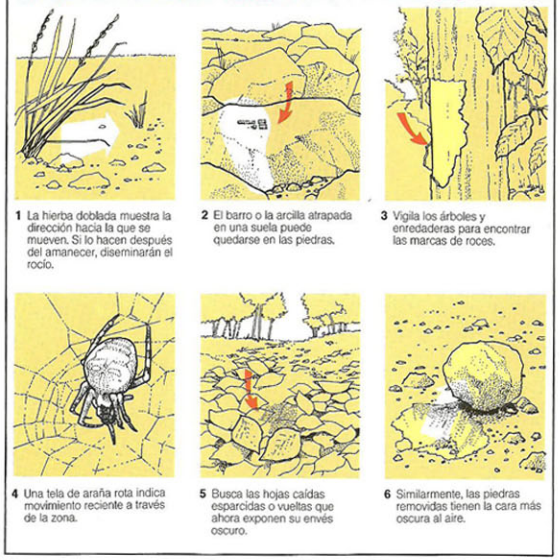
Cuando ello sucede, lo aconsejable es dar un amplio rodeo por el área, permanecer a barlovento y buscar más pistas, las habituales y también el olor humano, el del humo de hogeras y cigarrillos, y el de comida. Hay que estar atento al ruido del amartillado de armas y de otras evidencias de presencia humana.

Dificultades

Muchos factores inciden en la eficacia de una operación de rastreo. El tipo del terreno, el carácter de la región, la meteorología y la dirección del sol (una sombra bien definida puede ayudar al rastreador), el tipo de calzado que lleve el enemigo, la cantidad de tráfico que pueda haber por la zona y la mayor o menor cautela de los perseguidores, pueden facilitar o dificultar la labor.

Un enemigo avisado puede servirse del propio terreno para complicar la misión de quien le sigue los pasos. Puede frecuentar zonas pedregosas y cursos de agua, imponerse hábitos irregulares, desandar parte del camino, cambiar de calzado, e incluso saltar entre los árboles. El rastreador debe ser paciente. Si se pierde una pista debe darse un rodeo por la zona hasta recuperar el rastro. Y si ello no funciona, debe ampliarse el círculo. Hay que fijarse en detalles como telas de araña rotas y otras evidencias de la presencia de animales superiores.

SIGNOS DEL MOVIMIENTO ENEMIGO


1 La hierba doblada muestra la dirección hacia la que se mueven. Si lo hacen después del amanecer, diseminarán el rocío.
2 El barro o la arcilla atrapada en una suela puede quedarse en las piedras.
3 Vigila los árboles y enredaderas para encontrar las marcas de roces.
4 Una tela de araña rota indica movimiento reciente a través de la zona.
5 Busca las hojas caídas esparcidas o vueltas que ahora exponen su envés oscuro.
6 Similarmente, las piedras removidas tienen la cara más oscura al aire.

La comida

También el enemigo necesita comer. Si no está preparado para una operación duradera sin duda procurará vivir del terreno, quizá robando o comprando alimentos a los nativos del lugar. Incluso cuando éstos digan que les han robado la comida, es posible que intenten proteger a los guerrilleros. Y si afirman que el enemigo ha partido en tal o cual dirección, lo conveniente es cerciorarse por uno mismo. Actúa siempre con precaución y una dosis conveniente de desconfianza.

Deben buscarse evidencias como árboles frutales y plantas comestibles despojados, colmenas abiertas y trampas para animales. La fruta verde no cae de los árboles por casualidad.

Los insectos ayudan

Otras pistas a tener en cuenta son los restos de hogueras y la orina y los excrementos, que pueden localizarse gracias a que suelen atraer concentraciones de moscas, de mariposas amarillas o escarabajos peloteros. Puede, incluso, que el enemigo sea lo bastante incauto para dejar tras de sí envoltorios de alimentos.

Otro indicio es la tierra removida, que deberá escarbarse por si los guerrilleros han enterrado algo en ella. Es importante conservar los hallazgos intactos para su exámen y procurar no tocarlos con las manos desnudas, pues puede que el enemigo haya dejado su impronta en ellos. No destruyas posibles pistas.

Conservar la ventaja

Debe tenerse presente que, por más cauto que sea, el enemigo siempre dejará signos de su paso: piedras desplazadas, astilladas o vueltas del revés, arena removida o tierra suelta y seca, cualquier indicio puede ser una información valiosa. Borrar las huellas es laborioso, y el enemigo lo sabe. Cuanto más se le presione, más se le inducirá a cometer errores, pero en la excitación de una persecución "en caliente" también el rastreador puede caer en ellos. Todo requiere su tiempo. Las pistas deben examinarse cuidadosamente.

Mantén la cabeza alta y mira siempre a 20-30 metros delante para seguir la línea del sendero. En terreno rocoso, busca las piedras levantadas y las rascadas. Y aunque parezca que el enemigo esté lejos, nunca te confíes y mantente alerta.

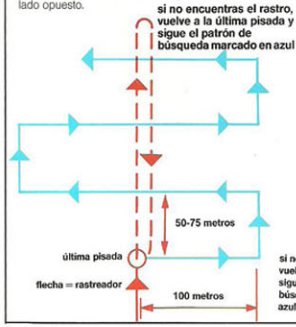
Si se dispone de perros el trabajo es mucho, más fácil, pero de ello hablaremos en otro capítulo de las tácticas antiguerrilla.

PATRONES DE BUSQUEDA Y FORMACIONES

Un equipo de persecución se desplaza con el rastreador a la cabeza, un hombre en cada flanco y el líder detrás. Si se encuentran en vanguardia de tropas propias, el jefe de equipo estará al mando de todos los hombres hasta entrar en contacto. Los flanqueadores proporcionan seguridad al rastreador y deben estar dispuestos para la acción: deben descubrir al enemigo primero.

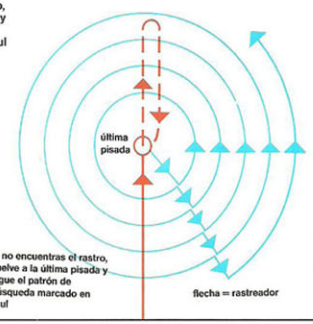
Método del cruce

Si pierdes la pista, muévete lateralmente desde la última pisada a la izquierda o la derecha, unos cien metros. Camina en paralelo a la línea de marcha original unos 50-75 metros y luego cruza hacia el lado opuesto.


si no encuentras el rastro, vuelve a la última pisada y sigue el patrón de búsqueda marcado en azul
50-75 metros
última pisada
flecha = rastreador
100 metros

Método de los 360º

Si falla el método anterior, habrás de caminar en círculos crecientes hasta volver a encontrar el rastro. No desesperes: algunos rastreadores han dado círculos de 5 km antes de dar con él.


última pisada
si no encuentras el rastro, vuelve a la última pisada y sigue el patrón de búsqueda marcado en azul
flecha = rastreador

Formación en Y

La formación normal de rastreo es la de Y, con los flanqueadores como brazos abiertos de la Y y el rastreador en la unión, con el jefe del equipo directamente detrás, a unos cinco metros de distancia. Los flanqueadores permanecen siempre delante y a los lados, de acuerdo con el terreno y la vegetación.

Lección de defensa personal
N.º 8

CONTRA LAS PRESAS TRASERAS

PARTE 2.ª

Presa en la espinilla y derribo

He aquí dos defensas avanzadas contra las presas traseras. Una reacción instantánea y decidida del defensor puede alterar la situación y darle la iniciativa.

1 El atacante hace presa por detrás. El defensor separa los pies inmediatamente.

2 Dobla las piernas y agarra al atacante por la espinilla.

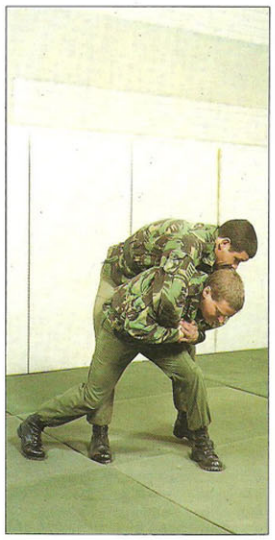
3 Se yergue al tiempo que tira del pie del atacante hacia arriba.

4 El contraataque puede complerarse con una patada en los testículos.

Bloqueo de las manos y proyección

1 De nuevo el atacante hace presa por detrás.

2 El defensor une las manos, bloqueando las del adversario.



3 Dobla las rodillas para situarse bajo el centro de gravedad del atacante.

4 Mantiene una fuerte presión sobre los brazos del atacante al tiempo que se dobla hacia adelante.

5 Pone rodilla en tierra y proyecta al atacante por encima del hombro.

HARRIER

Atacante oculto

Todos los ejércitos de la OTAN confían bastante en el apoyo aéreo, pero la mayoría de sus aviones sólo pueden operar desde aeródromos convencionales. Cualquiera de estas bases puede ser atacada con bombas, cohetes de largo alcance o incluso gases persistentes, privando temporalmente a las fuerzas terrestres de toda ayuda aérea. Existe sin embargo un avión que no está ligado a una pista: el British Aerospace Harrier, que puede volar y luchar desde casi cualquier sitio.

Dos Harrier GR.Mk 3 vuelan a cuchillo apantallados del radar por el terreno. Los tanques de 455 litros que llevan bajo los planos soportan los esfuerzos de las maniobras de combate.

Si fuese inminente una nueva guerra en Europa, dos escuadrones de Harrier de la RAF dejarían su base, en Gütersloh, en la República Federal de Alemania, a 120 km de la frontera con la RDA y se desplegaría por la campiña, donde ya han sido escogidos y catalogados cientos de emplazamientos, con frecuencia utilizados durante las maniobras

Oculto en la ciudad

No todos ellos son rurales: la RAF ha descubierto que las ciudades pueden ser incluso mejores escondites que los bosques. Las carreteras y los aparcamientos constituyen unas excelentes zonas de despegue y aterrizaje, y los grandes edificios con aparcamientos adyacentes, proporcionan asilo y ocultamiento contra los sensores infrarrojos.

Existen algunos otros aviones de la OTAN que no necesitan de pistas convencionales. Algunos son, teóricamente, capaces de operar desde campos de hierba, pero si lo hacen no pueden llevar toda su carga bélica. Muchos otros pueden despegar desde trozos de carretera y sacarían un buen provecho de la extensa red de autopistas centroeuropeas.

Despegar desde una autopista no es ningún problema, lo difícil es la toma: se necesita una gran dosis de práctica y un muy largo trecho recto de carretera.

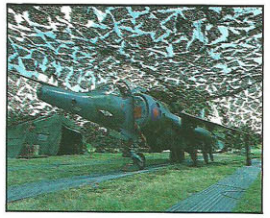
Un Harrier GR.Mk3 despega en corto. Podría hacerlo verticalmente, pero no con la carga plena de combustibles y armas.

Despliegue bélico

En caso de guerra, la fuerza de Harrier se desplegará a seis instalaciones, controladas desde un Centro de Operaciones del Ala Avanzada (FWOC). Estos emplazamientos serán preparados por los Royal Enginers y custodiados por destacamentos del Regimiento RAF con carros ligeros Scorpion y transportes orugas Spartan. Se ocuparán de forma temporal y los aviones y el personal se trasladarán a otro emplazamiento regularmente para evitar su localización y destrucción por la artillería enemiga.

En las exhibiciones aéreas, los Harrier demuestran frecuentemente su capacidad para despegar verticalmente, pero de esta forma no podría transportar una carga bélica muy práctica. En lugar de ello, realizando un despegue rodado "asistido" con sólo 350 m de carrera, puede llevar todas las armas y combustible necesario. Si no dispone de pistas duras, el Harrier utilizará tiras de PSP, una especie de red de acero que se tiende como una alfombra sobre el terreno.

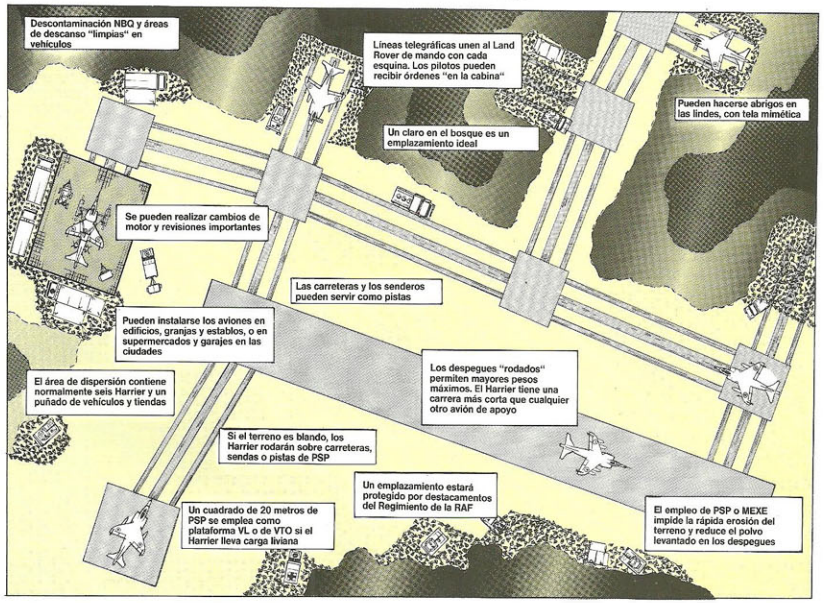
El turbofan Rolls-Royce Pegasus del Harrier puede ser arrancado por medio de la



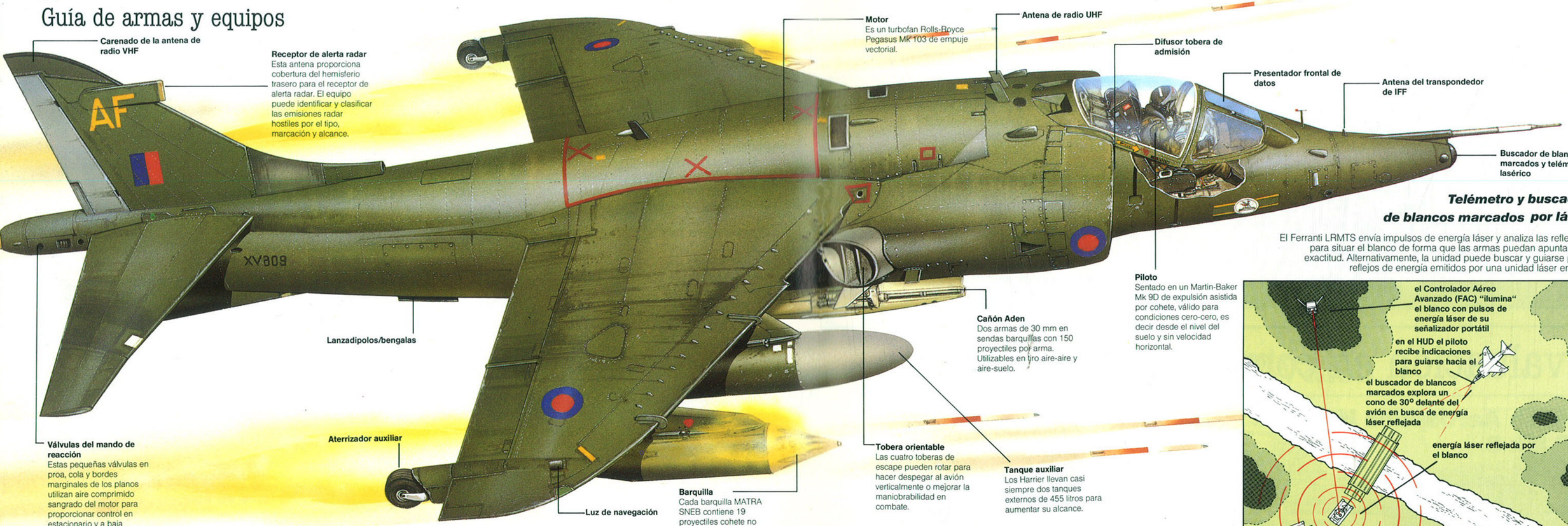
Un Harrier del 1.º Escuadrón en un típico emplazamiento de campaña, situado en un claro del bosque o en los linderos.

Emplazamiento de dispersión rural

Una granja, un claro en el bosque o un aparcamiento de automóviles pueden servir de aeródromo al Harrier. Para improvisar rápidamente una pista pueden tenderse alfombras de PSP (chapa perforada de acero) y se emplearán redes de mimetizado para ocultar los emplazamientos a los aviones de reconocimiento enemigos.

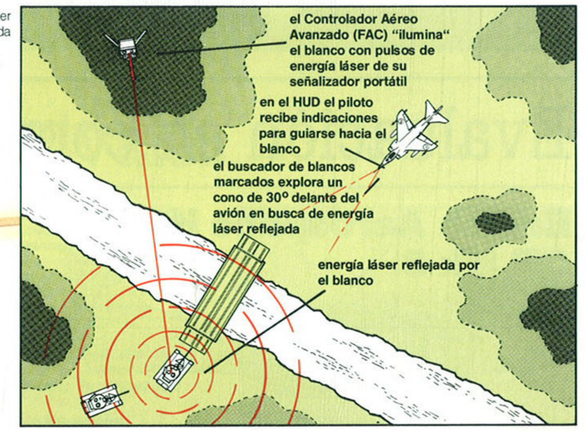

Descontaminación NBQ y áreas de descanso "limpias" en vehículos
Líneas telegráficas unen al Land Rover de mando con cada esquina. Los pilotos pueden recibir órdenes "en la cabina"
Pueden hacerse abrigos en las lindes, con tela mimética
Un claro en el bosque es un emplazamiento ideal
Se pueden realizar cambios de motor y revisiones importantes
Las carreteras y los senderos pueden servir como pistas
Pueden instalarse los aviones en edificios, granjas y establos, o en supermercados y garajes en las ciudades
Los despegues "rodados" permiten mayores pesos máximos. El Harrier tiene una carrera más corta que cualquier otro avión de apoyo
El área de dispersión contiene normalmente seis Harrier y un puñado de vehículos y tiendas
Si el terreno es blando, los Harrier rodarán sobre carreteras, sendas o pistas de PSP
Un emplazamiento estará protegido por destacamentos del Regimiento de la RAF
Un cuadrado de 20 metros de PSP se emplea como plataforma VL o de VTO si el Harrier lleva carga liviana
El empleo de PSP o MEXE impide la rápida erosión del terreno y reduce el polvo levantado en los despegues

Guía de armas y equipos


Carenado de la antena de radio VHF
Receptor de alerta radar
Esta antena proporciona cobertura del hemisferio trasero para el receptor de alerta radar. El equipo puede identificar y clasificar las emisiones radar hostiles por el tipo, marcación y alcance.
Motor
Es un turbofan Rolls-Royce Pegasus MK 103 de empuje vectorial.
Antena de radio UHF
Difusor tobera de admisión
Presentador frontal de datos
Antena del transpondedor de IFF
Buscador de blancos marcados y telémetro lasérico
AF
XV809
Lanzadipolos/bengalas
Válvulas del mando de reacción
Estas pequeñas válvulas en proa, cola y bordes marginales de los planos utilizan aire comprimido sangrado del motor para proporcionar control en estacionario y a baja velocidad.
Aterrizador auxiliar
Luz de navegación
Barquilla
Cada barquilla MATRA SNEB contiene 19 proyectiles cohete no guiados, estabilizados con aletas plegables y dotados de carga hueca. Son muy eficaces contra blindaje.
Tobera orientable
Las cuatro toberas de escape pueden rotar para hacer despegar al avión verticalmente o mejorar la maniobrabilidad en combate.
Cañón Aden
Dos armas de 30 mm en sendas barquillas con 150 proyectiles por arma. Utilizables en tiro aire-aire y aire-suelo.
Tanque auxiliar
Los Harrier llevan casi siempre dos tanques externos de 455 litros para aumentar su alcance.
Piloto
Sentado en un Martin-Baker Mk 9D de expulsión asistida por cohete, válido para condiciones cero-cero, es decir desde el nivel del suelo y sin velocidad horizontal.

Telémetro y buscador de blancos marcados por láser

El Ferranti LRMTS envía impulsos de energía láser y analiza las reflexiones para situar el blanco de forma que las armas puedan apuntarle con exactitud. Alternativamente, la unidad puede buscar y guiarse por los reflejos de energía emitidos por una unidad láser en tierra.


el Controlador Aéreo Avanzado (FAC) "ilumina" el blanco con pulsos de energía láser de su señalizador portátil
en el HUD el piloto recibe indicaciones para guiarse hacia el blanco
el buscador de blancos marcados explora un cono de 30º delante del avión en busca de energía láser reflejada
energía láser reflejada por el blanco

APU (Unidad de Potencia Auxiliar) integrada del avión y el INAS (Sistema Inercial de Navegación y Ataque) Ferranti se alinea con rapidez. El avión rueda fuera de su "escondite" a lo largo de tres estrechas tiras metálicas, una para las ruedas de proa y principal y las otras dos para las ruedas auxiliares de los planos.

Para realizar un despegue corto o "rodando-vertical", el piloto sitúa una marca en el indicador de velocidad del aire (ASI) a la velocidad precomputada de despegue y pone el tope de ángulo de las toberas de escape a 50º. Suelta frenos y emuja la palanca de gases a fondo, tirando de la palanca de toberas hasta el tope cuando la aguja del ASI pasa la marca.

En camino

Las toberas se giran hacia abajo y el Harrier despega. Al alcanzar los 15 m, el piloto retrae el tren y efectúa la transición a vuelo con sustentación alar.

El Harrier GR.Mk 3 posee un radio de acción más corto que el de la mayoría de los aviones de apoyo, impedimento que compensa mediante su proximidad a la línea del frente y su capacidad para sostener una más alta relación de salidas. El corazón del Harrier es su NAVWASS (Subsistema de Puntería de Armas y Navegación), que le permite encontrar y atacar sus objetivos con gran precisión.

Presentador de datos

El Sistema Inercial de Navegación y Ataque Ferranti FE541 está asociado al HUD (presentador frontal) diseñado por Specto y al ordenador de datos aéreos Smith. datos tales como el destino y las referencias pueden ser introducidos en el INAS utilizando un controlador de pistolete y un botón de fijación situado en el cuadrante de la palanca de gases.

Un mapa deslizante proyectado muestra los datos, con la posición actual del avión en el centro. La casete de 35 mm que genera este mapa cubre una zona de 800 millas náuticas de norte a sur y de 900 de este a oeste. El INAS y el ordenador presentan las indicaciones al piloto en el HUD y pueden lanzar automáticamente las armas, tenidas en cuenta la velocidad del avión, las características de las mismas y la velocidad y dirección del viento. Opcionalmente, los datos de puntería de las armas y su lanzamiento pueden ser generados en el HUD.

En el entorno de elevada amenaza de la Europa en guerra, el Harrier habrá de confiar en el vuelo a muy baja cota a gran velocidad (700 mph a 30 metros) para evitar el fuego enemigo. Un receptor de alerta radar Marconi ARI 18223 avisa al piloto si es captado por los radares hostiles.

Alertando al piloto

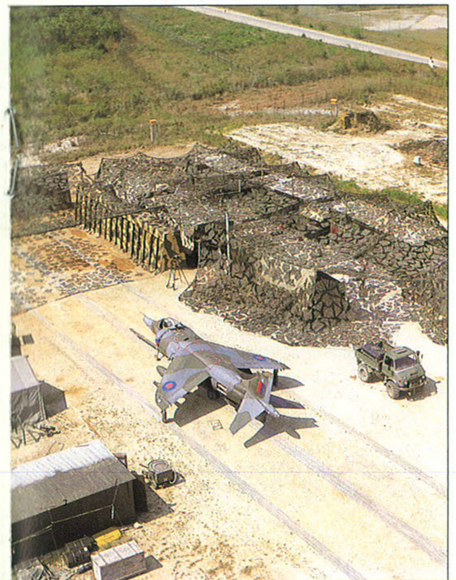
Este equipo clasifica los radares por tipo, fuerza de la señal y dirección, y presenta una alerta sonora y visual en un pequeño tubo de rayos catódicos. En la trasera dispone de un lanzadipolos/bengalas Tracor ALE-40 y puede llevar otro en soporte subalar del tipo Phillips-MATRA Phimat. Para la autodefensa puede contar con misiles AIM-9L Sidewinder.

El Harrier GR.Mk 3 lleva en la proa un Buscador de Blancos Marcados y Telémetro láserico. El láser emite pulsos de luz láser cada dos o diez segundos, utilizando los reflejos para determinar el alcance, la relación de aproximación y otras informaciones. El buscador es utilizado para detectar y guiarse sobre los reflejos de luz láser emitidos por un blanco "iluminado" desde un señalizador láser en tierra.

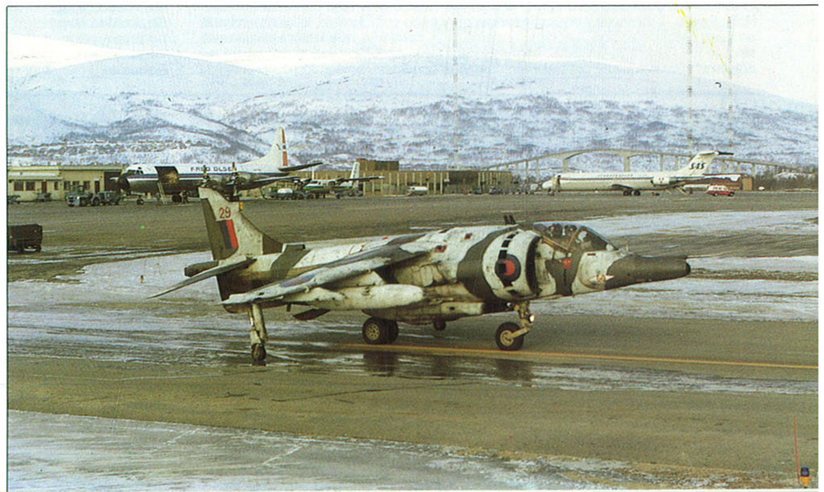
Bomba de racimo Hunting BL755

La BL755 se parece exteriormente a una bomba convencional, pero una vez lanzada se abre y expulsa 147 bombetas de carga hueca frenadas aerodinámicamente con cabezas de guerra de fragmentación.

cada bombeta consta de una carga hueca con capacidad para perforar gruesos blindajes
cada CBU BL755 disemina 147 bombetas desde sus siete compartimientos en cuestión de milisegundos
las 147 bombetas son diseminadas sobre una ancha zona de terreno, eliminando a todos los que se encuentren en ella



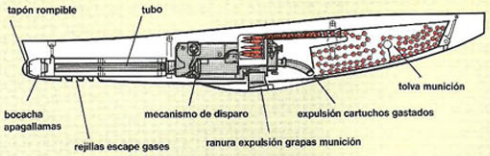
Abajo, izquierda: El Harrier puede ser desplegado a casi cualquier sitio. Este ejemplar fue fotografiado en el aeropuerto de Belice.



Abajo: Cuando el 1.º Escuadrón envía sus aviones a Noruega los mimetiza temporalmente de invierno y opera desde pequeños aeródromos civiles.

Cañón Aden de 30 mm

El cañón Aden de 30 mm ha sido el arma aérea fija británica desde la aparición del Hawker Hunter. El Harrier lleva dos de tales armas en góndolas ventrales, cada una con 150 proyectiles. El GR.Mk 5 utiliza el similar pero más moderno Royal Ordnance Factory Aden de 25 mm.



Gama de objetivos

El Harrier puede emplear sus complejos sistemas para lanzar una amplia gama de armamento sobre diversos tipos de blancos, incluidos carros de combate, vehículos no protegidos, tropas o posiciones defensivas. La intervención del Harrier al combate terrestre es crucial simplemente por estar disponible para intervenir inmediatamente, cuando otros aviones serían incapaces de despegar desde sus pistas dañadas.

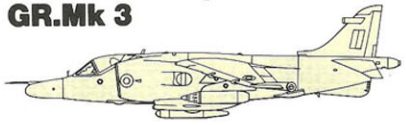
El GR.Mk 3 será muy pronto sustituido por el GR.Mk 5, con aviónica actualizada, aerodinámica mejorada y motor más potente. El GR.Mk 5 gozará de mejores actuaciones y precisión y será capaz de lanzar una carga bélica doble a la misma distancia que su antecesor o la misma carga bélica al doble de esa misma distancia.

Los Harrier españoles pertenecen al modelo estadounidense AV-8A y sirven en el Escuadrón 008 de la Flotilla de Aeronaves de la Armada, que tiene su base en Rota y puede embarcar en el portaeronaves *Dédalo*, que va a ser sustituido de forma inminente por el nuevo *Príncipe de Asturias*. Pero también estos Harrier embarcados van a ser remplazados, por el nuevo AV-8B, el modelo norteamericano equivalente al Harrier GR.Mk 5 británico.

Bajo los planos de este Harrier del 3.º Escuadrón pueden verse sendas bombas guiadas por láser Paveway de 454 kg.

Evaluación en combate: comparación del Harrier con sus rivales

British Aerospace Harrier GR.Mk 3



La Royal Air Force es la única usuario del GR.Mk 3, con dos escuadrones en la RFA, uno en Gran Bretaña y un destacamento en Belice. El avión posee, para las normas actuales, un primitivo sistema de nav/ataque de tipo inercial, aunque el LRMTS Ferranti mejora la precisión y puntería de las armas. Se le han instalado receptores de alerta radar, equipo ECM y lanzadores de dipolos/bengalas.

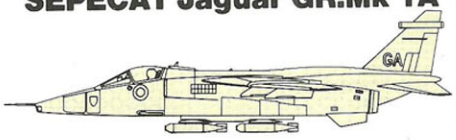
Características
Longitud: 14,27 m
Envergadura: 7,70 m
Velocidad máxima al nivel del mar: 634 nudos
Radio de combate lo-lo-lo: 370 km (con 1 360 kg de carga externa)
Carga bélica máxima: 3 630 kg
Carrera de despegue: vertical, o hasta 300 m al peso máximo

Valoración

Maniobrabilidad	*****
Capacidad terrenos no preparados	*****
Versatilidad	*****
Robustez	**

El Harrier es uno de los más versátiles aviones de apoyo cercano del arsenal de la OTAN.

SEPECAT Jaguar GR.Mk 1A



El Jaguar fue diseñado para operar a gran velocidad y muy baja cota. Sus turbofan Rolls-Royce Turboméca Adour consumen muy poco combustible, lo que le permite un buen radio de acción. Aviónica moderna, muy compleja, que incluye un sistema nav/ataque Ferranti NAVWASS, permite a este avión encontrar y alcanzar sus objetivos con aterradora precisión en cualquier condición meteorológica.

Características
Longitud: 16,83 m
Envergadura: 8,69 m
Velocidad máxima al nivel del mar: 729 nudos
Radio de combate lo-lo-lo: 917 km
Carga bélica máxima: 4 763 kg
Carrera de despegue: 565 m

Valoración

Maniobrabilidad	**
Capacidad terrenos no preparados	****
Versatilidad	***
Robustez	***

El Jaguar es un formidable avión de apoyo, utilizado por seis fuerzas aéreas. Un aparato indio.

General Dynamics F-16C Fighting Falcon

En cualquier conflicto, los F-16 de la OTAN estarán muy ocupados con las misiones de defensa aérea, pero podrán asimismo operar en ataque. La mayor cortapisa del F-16 es su incapacidad para operar desde campos semipreparados. Puede sin embargo llevar una pesada carga bélica que lanza con gran precisión gracias a sus modernos sistemas nav/ataque.

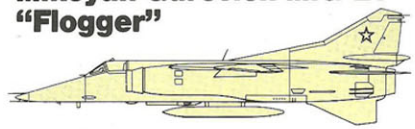
Características
Longitud: 15,09 m
Envergadura: 10,01 m
Velocidad máxima al nivel del mar: 793 nudos
Radio de combate lo-lo-lo: 547 km
Carga bélica máxima: 5 443 kg
Carrera de despegue: 365 m

Valoración

Maniobrabilidad	*****
Capacidad terrenos no preparados	*
Versatilidad	*****
Robustez	***

El General Dynamics F-16 es uno de los mejores cazas occidentales y asimismo un potente avión de ataque.

Mikoyan Gurevich MiG-27 "Flogger"



Grandes cantidades de "Flogger" se encuentran en servicio con las fuerzas aéreas del Pacto de Varsovia y la Aviación Frontal soviética. La mayoría son MiG-23 de interceptación, con una formidable capacidad de ataque, aunque son muy numerosos los de los tipos MiG-23BM/BN y MiG-27 especializados en el ataque. Están equipados con amplia aviónica y una cabina pesadamente blindada con visibilidad mejorada.

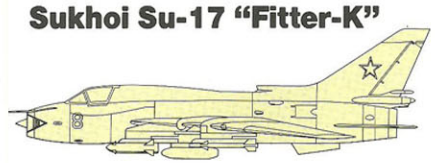
Características
Longitud: 16,00 m
Envergadura: 8,17 m; (alas desplegadas) 14,25 m
Velocidad máxima al nivel del mar: 725 nudos
Radio de combate lo-lo-lo: 390 km (estimación)
Carga bélica máxima: 4 000 kg (estimación)
Carrera de despegue: 2 200 m (limpio)

Valoración

Maniobrabilidad	***
Capacidad terrenos no preparados	****
Versatilidad	***
Robustez	*****

El MiG-27 "Flogger-J" posee aviónica avanzada y es el más complejo miembro de la familia de aviones de ataque MiG-25/27.

Sukhoi Su-17 "Fitter-K"



Espina dorsal de las fuerzas de ataque al suelo de muchas fuerzas aéreas del PacVar, el Sukhoi "Fitter" de geometría variable está construido como un carro de combate y previsto para actuar desde campos semipreparados de vanguardia. Su motor de bajo consumo le proporciona mejor alcance y mayor carga bélica que sus antecesores. Se le ha instalado también aviónica más moderna.

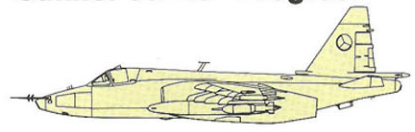
Características
Longitud: 19,20 m
Envergadura: 10,60 m; (alas desplegadas) 14,00 m
Velocidad máxima al nivel del mar: 695 nudos (estimación)
Radio de combate lo-lo-lo: 360 km (estimación)
Carga bélica máxima: 3 000 kg (estimación)
Carrera de despegue: 610 m (limpio)

Valoración

Maniobrabilidad	****
Capacidad terrenos no preparados	****
Versatilidad	****
Robustez	****

Un Su-17 "Fitter-K" de la Fuerza Aérea polaca en vuelo a baja cota. La familia Su-17/20 es ampliamente utilizada.

Sukhoi Su-25 "Frogfoot"



El Su-25 es el "equivalente" del PacVar al A-10 Thunderbolt, pero sin las cortapisas de aquel. Más potente, veloz y con carrera más corta, es muy maniobrable y dispone de lanzadipolos/bengalas y perturbadores ECM. Ha entrado en acción en Afganistán y en la guerra del Golfo Pérsico. Los Su-25 soviéticos cooperan frecuentemente con los helicópteros Mi-24 "Hind".

Características
Longitud: 14,50 m
Envergadura: 15,50 m
Velocidad máxima al nivel del mar: 475 nudos (estimación)
Radio de combate lo-lo-lo: 544 km (estimación)
Carga bélica máxima: 4 000 kg (estimación)
Carrera de despegue: 472 m (estimación)

Valoración

Maniobrabilidad	****
Capacidad terrenos no preparados	****
Versatilidad	**
Robustez	***

El Su-25 es uno de los mejores aviones de apoyo cercano en servicio: veloz, ágil y resistente.

Cruzar un río

Cuando se opera en un terreno montañoso o accidentado es frecuente verse ante la necesidad de cruzar obstáculos de agua. Puede que se trate de un río de aguas rápidas, como también de una vasta zona pantanosa con barro pegajoso, hediondo y agotador. Cada caso entraña peligro, pero existen formas de sustraerse a él. Para empezar nos ocuparemos de los ríos, para lo que nos basaremos en el Manual FM21-76 del Ejército de EE UU.

Buscar un vado

Un río puede ser ancho o estrecho, de aguas someras o profundo, tranquilo o rápido. También influirá que sea alimentado por agua de lluvia, por la nieve o el hielo de un glaciar. Nuestro primer objetivo consistirá en hallar un punto seguro por el que podamos cruzar el obstáculo, lo que haremos desde una altura dominante del terreno. Si ésta no existe, podemos encaramarnos a un árbol, por ejemplo.

La profundidad de un río u obstáculo vadeable no debe asustarnos; de hecho, los cursos profundos suelen discurrir más lentamente —y, por lo tanto, son más seguros— que los de aguas someras. Una vez en la otra orilla pondremos las ropas a secar, eso si no hemos optado por improvisar una almadía sobre la que pasar el uniforme y el equipo.

Cruzar un obstáculo acuático puede ser peligroso. Si no dispones de botes inflables u otro equipo similar, habrás de construir balsas para el equipo o los heridos.

Tu primer paso

Comprueba el río cuidadosamente en busca de:

1 Una zona de bifurcaciones. Dos o tres corrientes estrechas son normalmente más fáciles de cruzar que un ancho río.
2 Obstáculos en la orilla opuesta que puedan ocultarte mientras cruzas. Trata de elegir el punto donde el cruce sea más seguro y fácil.
3 Una arista de rocas que cruza el río. Suele indicar la existencia de rápidos o cañones.
4 Un salto profundo o un canal hondo. Nunca intentes vadear una corriente directamente por uno de tales puntos o cerca de ellos.
5 Lugares pedregosos. Evítalos, puedes resultar gravemente herido si caes sobre las piedras. En ocasiones sin embargo, las rocas que rompen la corriente pueden ayudarte.
6 Un meandro o una orilla arenosa. Si es posible escoge un punto corriente arriba desde el que la corriente te lleve hacia el banco de arena si pierdes pie.
7 Un curso a través del río que se dirija corriente abajo, de forma que puedas cruzar la corriente en ángulo de unos 45º.

Paracaidistas británicos utilizan una balsa para transportar el equipo mientras cruzan un río durante unas maniobras en la selva.

Cruce en balsa

Una de las más viejas formas de viajar es en balsa y con frecuencia es el método más seguro y rápido de atravesar un obstáculo acuático; no obstante, construir una balsa es pesado y lento a menos de que dispongas del equipo y la ayuda necesarios.

Balsas de ponchos

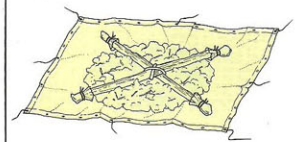
Si tienes un compañero y ambos disponéis de ponchos, puedes construir una balsa de hierba o una australiana de ponchos. Con este tipo de balsas puedes llevar flotando con tranquilidad tu equipo a través de un río tranquilo.

Balsa de hierba

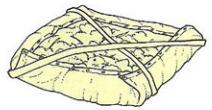
La balsa soportará unos 115 kg si está apropiadamente construida. Utiliza los ponchos y hierba verde, fresca; dos pequeños troncos y un trozo de cuerda o enredadera.

1 Anuda fuertemente el cuello de cada poncho con el
2 Ata trozos de cuerda en las esquinas y lados de cada poncho. Asegúrate de que sean lo suficientemente largas como para cruzar y anudarse con la correspondiente del lado opuesto.
3 Extiende un poncho en tierra con la capucha anudada hacia arriba.
4 Amontona matojos frescos y verdes (sin ramas gruesas) hasta una altura de unos 45 cm.

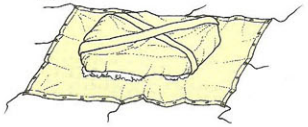
5 Tira del cuello del poncho a través del centro de la pila de matojos.
6 Haz una equis con dos ramas pequeñas y sitúala sobre la pila de matojos.
7 Anuda la equis en su lugar con el vértice del poncho.



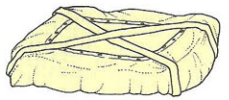
8 Vuelve a amontonar otros 45 cm de matojos sobre la equis.
9 Comprímelo todo ligeramente.
10 Dobla los lados y las esquinas del poncho sobre los matojos y, con las cuerdas o enredaderas atadas a cada esquina y laterales, anudalas diagonalmente de esquina a esquina y de lado a lado.



11 Extiende el otro poncho de la misma forma, cerca del cojín de matojos que ya has preparado.



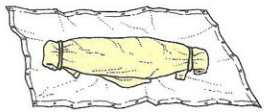
12 Rueda el cojín hasta situarlo bocabajo en el centro del segundo poncho.
13 Anuda el poncho como el anterior.



14 Ata un extremo de la cuerda a una cantimplora vacía y el otro a la balsa. Te servirá para remolcarla.

En este punto necesitarás la ayuda de un compañero para completar la balsa.

1 Pliega los lados del poncho
2 Sujeta las partes plegadas y enróllalo apretadamente sobre el equipo. Asegúrate de que enrollas el poncho a todo lo ancho.
3 Enrolla ambos extremos en direcciones opuestas.
4 Dobla los extremos enrollados y átalos en su sitio con cuerdas o cualquier otro sistema.

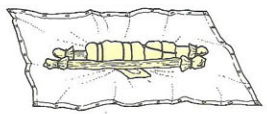


5 Extiende el segundo poncho en tierra con el cuello atado y cerrado hacia arriba. Si precisas más flotabilidad, añade algunos matojos verdes.
6 Coloca el poncho liado en el centro.
7 Enrolla el segundo poncho sobre el primero con el mismo procedimiento que antes.
8 Ata con cuerdas, enredaderas o cordones ambos extremos a unos 30 cm de las puntas.

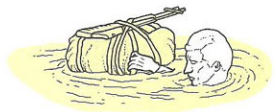
Balsa australiana de ponchos

Si no tienes tiempo de recojer matojos, puedes fabricar una balsa australiana de ponchos. Aunque más estanca, solo permite soportar a flote unos 25 kg de equipo. Utiliza dos ponchos, dos ramas o palos de 1 metro más o menos y cuerdas, enredaderas, cordones de las botas o cualquier material similar.

1 Anuda firmemente el cuello de cada poncho con el cerradero.
2 Extiende uno de ellos en tierra con el cuello hacia arriba.
3 Coloca y centra los dos palos, separados entre si unos 45 cm, en el poncho.
4 Coloca la mochila, las bolsas y restante equipo entre los palos, incluyendo cosas que quieras mantener secas, como las botas y ropas.



9 Coloca y asegura las armas sobre la balsa.
10 Ata una punta de cuerda a una cantimplora vacía y la otra a la balsa. Así te será fácil remolcarla.



Cuando botes o desembarques cualquier tipo de balsa de poncho, cuida de no rasgarla o perforarla al ponerla en tierra. Dejála flotar en el agua unos minutos para asegurarte de que funciona antes de comenzar a cruzar el río. Si éste es muy profundo, sitúate detrás de la balsa mientras nadas.

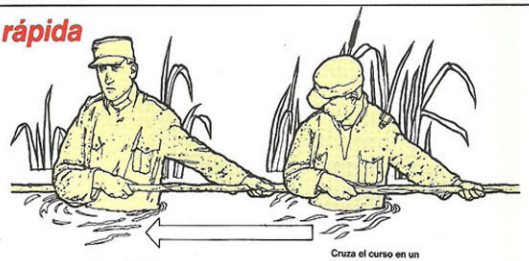
Cruzando una corriente rápida

Si cruzas una corriente muy impetuosa, quítate los pantalones y calzoncillos para que el agua tenga menos superficie donde empujar. Quédate con el calzado para que proteja tus pies y tobillos de las piedras y para disponer de mejor agarre en el fondo. Sujeta los pantalones y otras cosas importantes de tu equipo en la parte superior de la mochila: si has de desprenderte de algo, lo encontrarás todo junto.

Colócate la mochila muy alta sobre la espalda de forma que puedas desprenderte de ella con rapidez si pierdes pie. Una mochila que no se suelte lo suficientemente pronto, puede arrastrar al fondo

al nadador más experimentado. Cuanto más pese el equipo, sin embargo, mejor, ya que ayudará a afianzarte en el fondo cuando vadees.

Busca un palo resistente de unos 12 cm de diámetro y de dos o dos y medio metros. Agárralo con fuerza y clávalo firmemente en el fondo para romper la corriente. Planta cada pie con firmeza a cada paso, y mueve el palo hacia adelante, ligeramente más abajo de la corriente que la posición anterior. Mantén el palo sesgado de forma que la fuerza de la corriente lo mantenga firmemente contra tí.



Cruza el curso en un ángulo de 45º, con el compañero más pesado en el extremo trasero del palo.

Cruce en equipo

Si no vas solo, cruza la corriente en equipo. Asegúrate de que todos han preparado su equipo como ya se ha indicado. El de más peso se situará en el extremo del palo corriente abajo y el más delgado en la otra punta. Así el primero romperá la corriente y los demás podrán moverse algo más cómodamente. Si el primero pierde pie, los demás podrán sujetar con fuerza el palo permitiéndole un asidero.

Como en todo vadeo, cruza a unos 45º con la corriente. No es conveniente que se aten las personas del equipo.

Crecidas

Cuidado con las crecidas, muy corrientes en los trópicos y en algunas estaciones en otras zonas. Pueden producirse de repente a muchos kilómetros de una tormenta. Trata de cruzar con seguridad pero rápidamente. La pérdida de calor puede ser importante y pronto te quedarás débil. Una vez en la otra orilla, sácate la ropa y escúrrela todo lo que puedas. Si puedes, ponte ropa seca, si no es posible, vuelve a ponerte las húmedas: se secarán tan pronto entres en calor.

Rápidos

Atravesar un río profundo y de aguas rápidas no es tan peligroso como parece. Debe nadarse siguiendo el curso –nunca contra la corriente– y procurar mantener el cuerpo horizontal en el agua. Ello reduce el riesgo de verse arrastrado hacia el fondo.

Cuando crucemos unos rápidos poco profundos lo haremos boca arriba, con los pies por delante –para detener el impacto contra posibles rocas sumergidas– y utilizando las manos como timones a lo largo de las caderas para darnos mayor flotabilidad.

En zonas de rápidos profundos nadaremos de la forma acostumbrada, con la cabeza por delante, aunque orientados hacia la orilla en la medida de lo posible. Es importante evitar aquellas áreas en las

Si cruzas cerca de la desembocadura de un río de aluvión evita las riberas lisas que puede que tengan arenas movedizas a cada lado. Si te encuentras con una de ellas, permanece tendido y muévete lentamente hacia afuera.

Flotadores

Si la temperatura del agua permite vadear a nado pero te encuentras impedido para ello, puedes ayudarte improvisando un flotador. He aquí algunas ideas:

1 Pantalones
Se cierran las perneras por su parte inferior y se abotona la bragueta. A continuación, se cierra el talle (o las perneras a la altura de las ingles) intentando crear una bolsa de aire en el interior. Cuando se cruza un curso muy ancho, este "flotador" debe inflarse varias veces.

2 Recipientes vacíos
Ata varias latas vacías, cantimploras o cajas de madera. Este tipo de flotadores no pueden usarse en ríos de aguas rápidas.

3 Bolsas de plástico
Infla dos o más bolsas grandes o sacos de plástico.

4 Poncho
Enrolla vegetación verde en el interior del poncho hasta conseguir un rollo de unos 45 cm de diámetro. Ata los dos extremos del rollo, que podrás pasarte por la cintura o en bandolera.

5 Troncos
Corta un tronco o utiliza uno caído junto a la orilla. Pero antes comprueba su flotabilidad, pues algunos troncos, como los de palmera, se hunden incluso cuando la madera está muerta.

6 Juncos
Prepara haces de juncos de unos 25 cm o más de diámetro. Las muchas bolsas de aire que hay los tallos proporcionan flotabilidad hasta que éstos se pudren. Comprueba que los haces soportan tu peso antes de aventurarte en las aguas.

Evitar las aguas frías

Antes de intentar el cruce de un curso u obstáculo de agua es necesario comprobar la temperatura del líquido. Si el agua es extremadamente fría y no hemos encontrado un vado poco profundo, debemos renunciar a cruzar a nado y recurrir a otros métodos. Por ejemplo, podemos improvisar un puente abatiendo un árbol sobre el río. Otra solución, algo más laboriosa, es hacer una balsa lo bastante grande para nosotros y nuestro equipo.

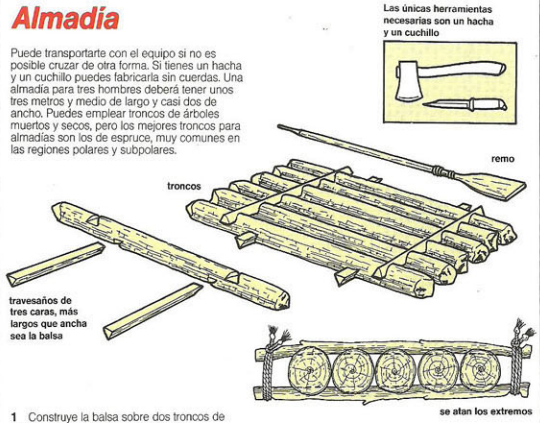
Otros obstáculos de agua

Puede que debamos cruzar marismas, ciénagas, pantanos e incluso áreas de arenas movedizas. En cualquier caso, NO intentaremos caminar por ellos, pues la acción de levantar los pies estando en posición erguida sólo sirve para hundirse más profundamente. Una posibilidad de cruzar es improvisando un puente con un tronco, ramas o follaje.

Otra manera de atravesar tales áreas es tendiéndose sobre la superficie, abiertos de brazos y piernas, y braceando o reptando por ella. El cuerpo debe mantenerse horizontal para repartir mejor el peso.

Almadía

Puede transportarte con el equipo si no es posible cruzar de otra forma. Si tienes un hacha y un cuchillo puedes fabricarla sin cuerdas. Una almadía para tres hombres deberá tener unos tres metros y medio de largo y casi dos de ancho. Puedes emplear troncos de árboles muertos y secos, pero los mejores troncos para almadías son los de espruce, muy comunes en las regiones polares y subpolares.

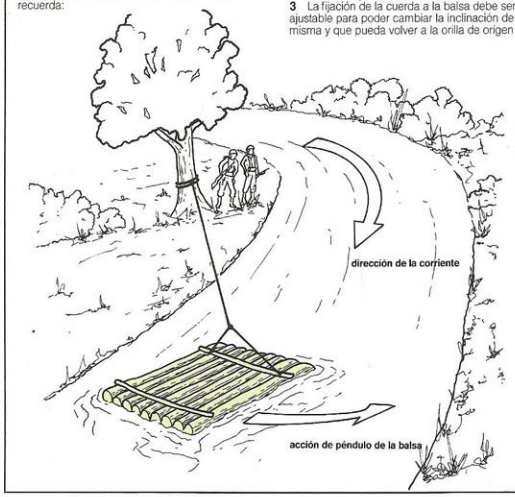

Las únicas herramientas necesarias son un hacha y un cuchillo
remo
troncos
travesaños de tres caras, más largos que ancha sea la balsa
se atan los extremos

1 Construye la balsa sobre dos troncos de deslizamiento inclinados en la rivera.
2 Corta cuatro hendiduras en cada tronco, opuestas dos a dos aunque no coincidentes. La base de las hendiduras será más ancha que la parte superior.
3 A través de las hendiduras se introducen unos travesaños de tres caras y 30 cm más largos que ancha sea la almadía. Primero se introducen los travesaños de un lado y después los del otro.
4 Los extremos sobresalientes de los travesaños se atan con cuerdas para dar mayor rigidez al conjunto. En el agua, los travesaños se dilatan y mantienen los troncos fuertemente unidos.
5 Si los travesaños quedan demasiado holgados, se pueden asegurar con pequeñas cuñas de madera seca, que al mojarse se expandirán.

Cruzar en una balsa

Un río profundo y rápido puede cruzarse varias veces usando el efecto del péndulo en un meandro del mismo; ello es necesario cuando deben cruzar varios hombres. Sin embargo, recuerda:

1 La balsa debe estar inclinada respecto a la dirección de la corriente.
2 La cuerda de anclaje debe ser de 7 a 8 veces más larga que ancho el río.
3 La fijación de la cuerda a la balsa debe ser ajustable para poder cambiar la inclinación de la misma y que pueda volver a la orilla de origen



Preparación para el combate **SEMANA 2**

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

LUCHAR CON UNO MISMO

Al comenzar la Segunda Semana te preguntas por qué se han acabado tan pronto los aspectos divertidos, las novedades, de la Primera Fase de Ejercicios. Las raciones de comida y el dormir al raso significaron una novedad interesante. De aquello sólo quedan las ampollas causadas por las botas nuevas y una gran cantidad de pertrechos por limpiar.

La maldición de la cama

En el Barracón de Iniciación lavas y planchas la ropa, friegas y sacas brillo al piso, haces la cama una y otra vez. Algunas de estas cosas suponen un auténtico fastidio y no parece que tengan sentido: el acto de hacer la cama es un primer ejemplo de ello. Un amasijo de mantas y de sábanas que deben disponerse con un orden obsesivo: todas las líneas han de ser paralelas y los ángulos, necesariamente rectos. Todo ha de ser matemáticamente perfecto.

Todo esto responde a la necesidad de imbuir en el recluta la costumbre de no preocuparse por la lógica de las órdenes. Uno está convencido de que ha hecho muy bien la cama, pero el Instructor Jefe piensa todo lo contrario. Te llama inútil, su apelativo favorito. El recluta "listo" no se pregunta nada. No hay lugar para el análisis, sólo para la obediencia.

Luchar con uno mismo

En la lucha para poder superar la confusión y la presión continua, los reclutas aprenden algo más: tienen que sobreponerse a las tensiones. No es suficiente encontrarse en plenitud de forma física, aunque ya sea difícil lograrlo. Una masa de músculos acompañada de una cabeza vacía no hacen al infante de marina ideal. La plenitud de facultades es tanto una lucha física como mental.

Has de saber qué hacer en cada momento y comportarte como requiere el caso entre gritos y comentarios poco halagadores sobre tu persona.

Una y otra vez....

Cuando el Instructor Jefe dice que hay que fregar el suelo una vez más, te pones furioso. Pero se ha de obedecer con prontitud. Si la tarea no se hace con la suficiente celeridad, habrá que repetirla, una y otra vez.

Se debe estar preparado para cualquier eventualidad: la respuesta ha de ser un acto reflejo. Cuanto más cansado se esté, más difícil será retener nuevas instrucciones.

"Yo lo repito todo una docena de veces", dice el Instructor Jefe, "dos docenas, tres docenas de veces. Las que sean necesarias. Ellos te miran y responden «A la orden, mi cabo» y les entra por un oído y les sale inmediatamente por el otro".

Y te preguntabas por qué los norteamericanos llaman a esto el "campamento de las botas". Las botas nuevas no son una delicia para los pies de los reclutas, quienes deben lustrarlas con esmero a todas horas.

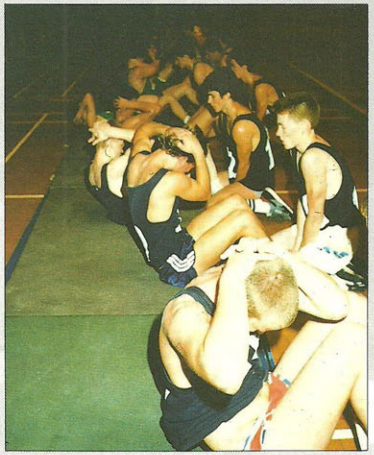
Los jóvenes infantes emplean toda su capacidad de concentración y sus habilidades, pero no en el combate contra el enemigo sino para ganar la batalla de hacer la cama.

Se dan muchas charlas durante la Segunda Semana. "Tú y la Policía", "el alcohol y el abuso de drogas", "la paga", "terminología militar", "identificación de empleo y grados". Aprendes a quién y cuándo tienes que saludar. A hablar cuando se te hable, a permanecer en atentos, a asearte convenientemente. Se te toman las medidas para asignarte un fusil. Cada hombre recibirá una arma preparada de acuerdo a sus medidas, con la culata ajustada exclusivamente para él. Estas rutinas cuarteleras son un oasis en el desierto, algo real, lleno de un gran potencial. Pero duran poco. Todavía no se han distribuído los fusiles.

2.ª Semana: Horario

Período	Lugar	Tema
LUNES		
1 (08,00-08,45)	Complejo	Devolución de materiales de la PRIMERA FASE DE EJERCICIOS
2 (08,55-09,40)	Biblioteca	Terminología y reconocimiento de grados
3 (09,50-10,35)	Biblioteca	Sueldos
4-5 (10,55-12,35)	Cine	Conferencia: abuso del alcohol
6-7 (13,55-14,40)	Gimnasio	Primera prueba del USMC
MARTES		
1 (08,00-08,45)	Compañía	Charla del Instructor Jefe
2-3 (08,55-09,40)	Cine	Abuso de drogas
4 (10,55-11,40)	Gimnasio	Ejercicios Militares Iniciales 3
5 (11,50-12,35)	ACCN	Ajuste de las culatas de los fusiles
6-8 (13,55-18,30)	Gimnasio	Cuerda
MIÉRCOLES		
1 (08,00-08,45)	Compañía	Charla del jefe de sección
2-3 (08,55-10,35)	Enfermería	Audiogramas, rayos-X y revisión dental
4-5 (10,55-12,35)	Sala de actos	Sueldos 2, asignaciones
6 (13,55-14,40)	Sala de actos	Tú y la Policía
7 (14,50-15,35)	Gimnasio	Ejercicios Militares Iniciales 4.
8 (15,45-16,30)	Piscina	Natación 3

Período	Lugar	Tema
JUEVES		
1 (08,00-08,45)	Compañía	Revista de policía
2 (08,55-09,40)	Biblioteca	Conferencia: La Amenaza
3 (09,50-10,35)	Compañía	Charla del jefe de sección
4-5 (10,55-12,35)	Cine	Película/conferencia: Salud e higiene
6 (13,55-14,40)	Cine	Película/conferencia: Quién necesita ir al dentista
7 (14,50-16,35)	Gimnasio	Ejercicios Militares Iniciales 5
8 (15,45-18,30)	Piscina	Natación 4
VIERNES		
1-3 (08,00-10,35)	Patio	Formación
4-5 (10,55-12,35)	Compañía	Uniformidad, prueba de los pantalones: Loux
6 (13,55-14,40)	Gimnasio	Ejercicios Militares Iniciales 6
7-8 (14,50-18,30)	Compañía	Charla del jefe de sección
SÁBADO		
1-4 (08,00-11,40)	Compañía	Charla del jefe de sección
5 (11,50-12,35)	Sala de actos	Conferencia: Conducta y uniformidad
DOMINGO		
11,00	Capilla	Servicio dominical



Probablemente será cuestión de sólo dos minutos, pero son los dos minutos más largos que tu cuerpo nunca ha experimentado. Los músculos abdominales duelen, pero no puedes desfallecer. Además de tener a un instructor pendiente de ti, tu vecino no se rinde y hay que superarle.

A principios de semana, encabezada y vigilada por los instructores de preparación física, la tropa ha de pasar por las pruebas físicas previstas en el Manual de los Infantes de Marina de Estados Unidos (USMC en inglés).

La barrera de la fatiga

Arrastrando la fatiga, la falta de sueño, la confusión que provocan las órdenes impartidas a gritos y la tensión nerviosa a que te somete la prueba, te concentras por entero en los ejercicios, en hacerlos lo mejor posible. Puedes ver y sentir los resultados en los músculos y los tendones.

Dos minutos de flexiones de abdominales, trabajando por parejas, agarrado por las piernas por otro hombre. El mundo parece estar dividido en dos especies: los que tienen abdominales y quienes carecen de ellos.

Los dos minutos más largos

Levantas la cabeza y ves a un tipo que se mueve arriba y abajo con la soltura de un experto. Tú, en cambio, haces las flexiones al ritmo que puedes, lento, muy lento, y los dos minutos parecen interminables.

Has hecho 24. No está mal. Los abdominales, que han vuelto a la vida tras un largo sueño, te queman. Aún no han transcurrido los dos minutos y ya tienes la espalda pegada al suelo. A otros les va aún peor. Uno o dos lo hacen espectacularmente mejor.

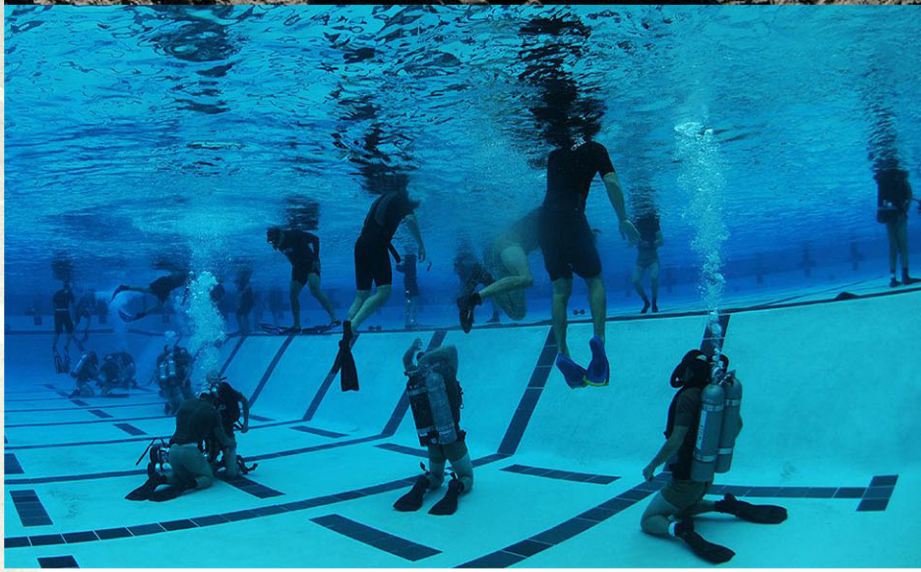
Los ejercicios de abdominales te perseguirán durante todo el período de instrucción. Son los primeros de centenares programados para tu futuro inmediato. A los suboficiales les encantan. Verás reclutas haciendo abdominales a cualquier hora y en los peores lugares imaginables, de día y de noche, llueva, nieve o haga sol.

En estos ejercicios sueles recurrir a tu propia rabia para ayudarte en el empeño. El cansancio te vuelve loco. Duele, pero sigues castigándote, sumando flexiones. El sentido de la determinación llega por oleadas. En los ejercicios de abdominales se gruñe, los hombres se gritan a sí mismos y se fuerzan hasta el límite, más allá de lo que podían imaginar. Nadie quiere quedar peor que los demás.

Corazón y cerebro

Ahora vienen otros 60 segundos de ejercicio agotador: firmes, en cuclillas, sentado, en cuclillas y firmes. Lo haces la primera vez. Ahora trabaja todo el cuerpo. Empiezas con energía, pero al cabo de un minuto te sientes mucho más viejo. Sudas por todos los poros, jadeas, oyes el martilleo implacable del corazón y de la sangre en la cabeza.

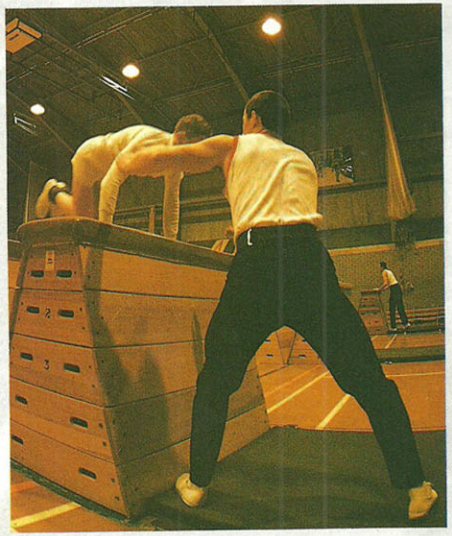
Este ejercicio de llevar un compañero a la espalda refuerza los músculos del porteador y la confianza de aquel. Las primeras pruebas se hacen en el gimnasio antes de salir a campo abierto.



La batalla de la barra

Has de saltar a la barra fija, asiéndola de forma que hagas trabajar el músculo del tríceps, en la parte posterior del brazo. Todos te observan. De todas, ésta es la más humillante de las pruebas si no se está entrenado para la misma. Asciendes hasta que el mentón se encuentra por encima de la barra, para luego distender los brazos en toda su longitud y volver a empezar. Haces una flexión, sólo una, y ya sabes de qué va a ir la cosa.

Luego haces otra. Estás colgado ahí y los brazos te piden clemencia. Los pies no tocan el suelo y los demás reclutas siguen mirándote. Logras hacer una tercera flexión. Esta vez la subida es muy lenta; los músculos se estremecen, pero el mentón tiene que ir más arriba, todavía más arriba. Nuevamente abajo. Demasiado rápido. Te duelen los brazos, se rebelan. El dolor tiene el poder de facilitar la concentración. Ésta es sólo la Segunda Semana. Muchos reclutas van a quedar en la cuneta durante los próximos meses. Pero tú no. Sudas, aprietas los dientes, logras hacer una cuarta flexión y los brazos deciden que no pueden más. Estás nuevamente en el suelo del gimnasio y algún otro te sustituye.



De nuevo te ves frente a frente con el implacable instructor. Y te preguntas si también él fue algún día un pobre recluta o es que los instructores ya nacen así.

Cinco carreras

La prueba concluye con cinco carreras de 60 metros, una tras otra. Fuera del gimnasio el aire es fresco, y los pulmones lo agradecen y aspiran profundamente tanto como pueden, tomando una ración suplementaria de oxígeno antes de que se inicie la carrera. Corres en grupo en una pista de atletismo, intentando no quedarte rezagado del resto. En las últimas dos vueltas las piernas empiezan a desfallecer. Luchas para mantenerte en el grupo principal. Hay quien corre más que tú, pero también otros que te van a la zaga. Un pensamiento te cruza por la cabeza: si aquellos no corriesen tanto nos iría mejor a todos. Pero no es así. Todo el mundo sale a correr a la máxima velocidad, así que no hay más remedio que esforzarse por salvar lo salvable, por permanecer, y sigues bregando, semana tras semana.